

VÄRLDSPROBLEM

HJÄLPREDA FÖR DEMIURGER

sktiven av Thomas Allvin

Att skapa en egen rollspelsvärld är något av det roligaste och samtidigt mest krävande som man kan göra som spelledare. Sällan väcks det ett så stort intresse som när ett spelföretag släpper en ny värld, och säkert har du någon gång tänkt att "det där skulle jag ha gjort annorlunda" eller till och med "bättre". Men det är inte så lätt. Denna artikel avser att angripa några av de problem som en världsskapare ställs inför. Det är förstås inte en komplett uppräknin, utan behandlar frågeställningar som jag personligen har stött på och tycker är intressanta. Artikeln avser främst fantasyvärldar, men många principer gäller även i andra genrer.

Brasklapp: En del människor blir irriterade när andra berättar om vad de tycker är "bra" respektive "dåligt" i rollspelsammanhang. Tillhör du en av dessa, hoppa då över denna artikel.

KONCEPTET

Innan man börjar att rita detaljkartor över berggrunden, bestämmer odlingsförhållanden, handelsrutter och ritat feodala släktträd bör man ha någon sorts bild av vart man vill komma, en grundläggande idé med vilken man kan sammanfatta hela världen, något som är utöver allmän fantasy. Det kan vara något mycket enkelt – kanske en illustration som man tycker fångar känslan i världen man vill skapa. Det kan också vara en idé om det allmänna tillstånd som råder i världen, tex "en gryende civilisation ovanpå ruinerna av en gammal värld", eller en referens till något känt, typ "en blandning mellan vikingatid och 1600-talets Karibien". Utan ett sådant koncept i botten blir världen lätt bara en massa siffror och fakta staplade på varandra. Världen behöver en själ. Dessutom blir ditt arbete mindre mödosamt eftersom konceptet stakar ut en riktning och skiljer väsentliga bitar från oväsentliga.

Konceptet är också viktigt eftersom det lägger grundstenen i det mödosamma pussel som kallas konsekvens och logik. Ta t ex Chronopia och Erebt Altor. På denna punkt slår den förra världen den senare ganska hårt. Chronopia är, vare sig man gillar det eller inte, rätt extrem swords-and-sorcery från början till slut. Poängen med detta är att såväl spelledare som spelare vet ungefär vad man har att vänta sig. Spelledaren får då lättare att improvisera, och kan också spela med den oväntade faktorn, eftersom spelarna kommer att reagera på

allt som inte passar in i mönstret. I Erebt Altor (gammal *Drakar och Demoner*-värld från Target Games) beror stämningen i varje enskilt land mest på vilket humor respektive frilansare var på när han skrev, vilket resulterade i ett lapptäcke av fantasy-varianter. Spelarnas reaktion på olika händelser blir då ungefär: "Jaha, en talande delfin. Den måste komma ifrån något land som vi inte har varit i ännu."

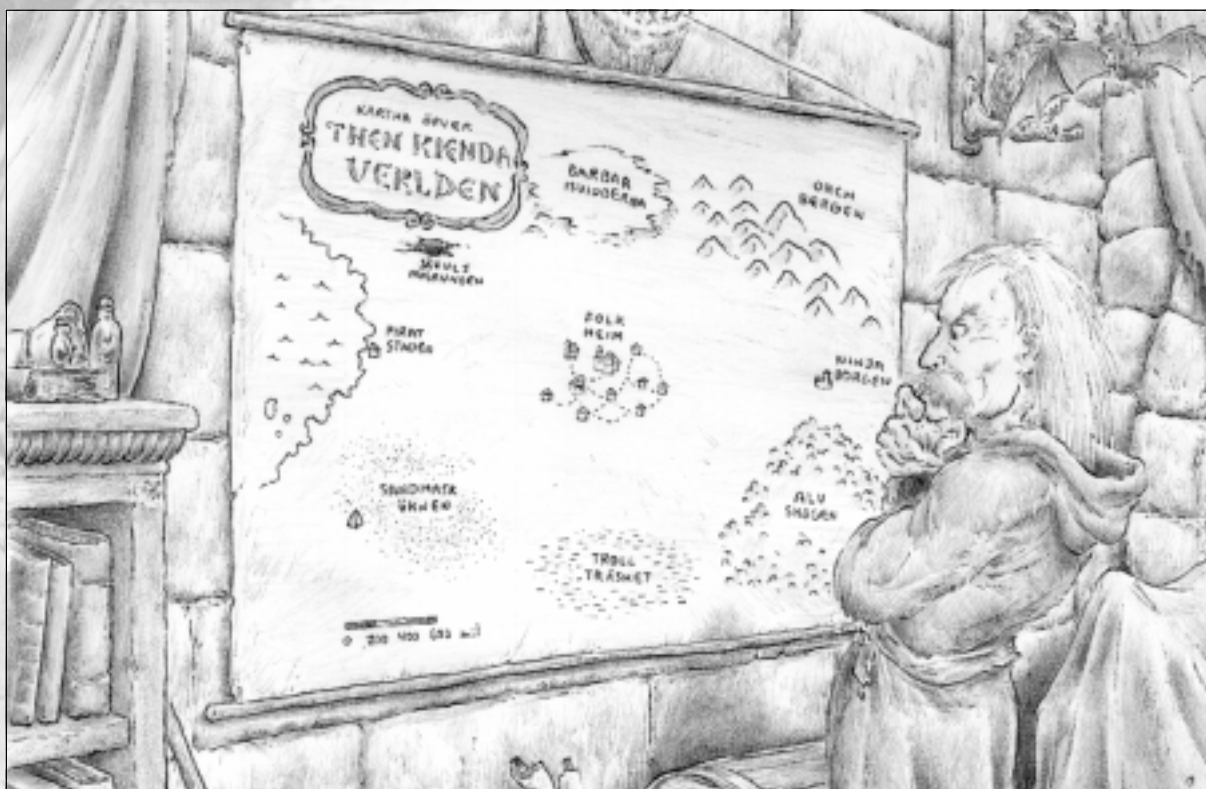
ATT GÅ VIDARE

När man nu ska staka ut världen, steg för steg, finns det två huvudsakliga metoder. Båda har konceptet som utgångspunkt, och den första fortsätter i princip i samma stil; dvs arbetar med bilder och associationer. Bild ska uppfattas, just det, bildligt. Det gäller alltså att skapa sig en mer detaljerad inblick i världen.

Exempel: Konceptet är "trevande försök att skapa en ny värld på ruinerna av gammal civilisation". Associationer som kan leda ifrån detta är tex: "Barbarfolk iklädda gamla insignier och titlar som de inte förstår innebörden av", eller "forna huvudstaden är en jättelik labyrinth-ruin med många faror och skatter". Denna metod har ett "rollpersonspektiv", då den väv som växer fram mycket består av intressanta fenomen, ibland gränsande till kuriosa, som en besökare ofelbart skulle lägga märke till. En fördel är att man kan ta ut svängarna ganska mycket och låta fantasin flöda fritt. Nackdelen kan bli en värld som inte verkar hänga ihop; inkonsekvenser av olika slag som kanske inte du men någon annan upptäcker.

Den andra metoden är att byta fot och bygga upp världen ifrån en slags geologiska, ekonomihistoriska fundamenta. Det gäller att få grepp om saker som teknologinivå, jordbrukstekniker och handelsmönster, samt förstås politisk struktur och kultur.

Fortfarande utgår man ifrån konceptet. Med samma exempel som ovan leder denna metod kanske fram till resultat som: "Byteshandel har ersatt den forna civilisationens myntekonomi", eller "kunskapen om hur man smider med järn har gått förlorad". Denna metod har ett "spellearperspektiv", dvs den fokuserar på det som är viktigt för att ha en översiktlig och fundamental kunskap om världen. Fördelen här är förstås att världen blir genomtänkt och "rimlig", nackdelen att den kan bli lite tråkig om man inte ser upp.



Ta dig en funderare på vilken slags kampanj du hade tänkt att leda. Om rollpersonerna ska vara äventyrare som reser runt och upplever spännande saker, är metod 1 att föredra, eftersom världsbeskrivningen blir mer levande och intressant. Metod 2 är då bättre om rollpersonerna kommer att delta mycket i det politiska spelet och andra intriger; då är det helt nödvändigt att veta vilken adelsman som är allierad med vem.

Det kan vidare vara värt att notera hur mycket det inledande konceptet styr den vidare utvecklingen, särskilt i metod 2. Börjar man med ett historiskt välkänt fenomen som i exemplet ovan, riskerar det fortsatta arbetet att hamna i samma uppnötta hjulspår. Vanans makt är förvisso stor.

Hittills har jag mest talat om "hur" man bör gå tillväga när man skapar världar, inte om "vad" man skapar. Det finns ett undantag, och det kommer nu.

KARTAN

Titta nu på din första skiss av världen. Du har väl gjort en första skiss? Om du redan på första försöket hittar rätt, är du antingen väldigt säker eller utan självkritik.

Hur som helst – redan nu skickar kartan viktiga signaler om hur världen är beskaffad. Det finns två huvudmöjligheter att rita kartan på. Antingen gör man den "öppen", dvs man låter delar av landmassan ligga utanför kartans kant (se tex. kartorna över Midgård i Tolkiens böcker), eller så gör man den "sluten", i princip en kontinent på alla sidor omsluten av vatten.

(Observera att jag endast talar om spelledarens "officiella" karta.)

En öppen karta signalerar om en värld där inga längre expeditioner har gjorts åt något håll, en värld där en tämligen småskalig medeltidsstämning råder och endast spelledaren, om ens han, vet vad som finns längre bort. Den slutna världen, å andra sidan, är antagligen runtseglad och utforskad, åtminstone i stora drag. Man anar renässans eller liknande.

Okej, nu till berg och hav. Om dina enda berg ligger trängda vid en kant så bör du definitivt göra om. En bergkedja är ingen tavelram, utan en intressant plats för äventyr. Dra därför bergen genom hela rasket, så att rollpersonerna verkligen snubblar över dem. Det samma med eventuella vatten. Ingen kommer att ge sig ut på böljan och kämpa mot pirater och sjöormar om allt vatten ligger vid en kant. Se till att det finns land (åtminstone ett par öar) på minst två sidor om stora vatten, så att rollpersonerna har någonstans att åka.

De flesta världar brukar ha en plats som är en mer eller mindre naturlig utgångspunkt för rollpersonerna (ofta en större stad). Beroende på vilken sorts kampanj du vill leda bör kanske placera denna plats på lite olika sätt. Om du tex. hade tänkt dig upptäcksresor och "äventyr i länder långt borta" bör denna punkt inte vara i mitten av världen. Då blir utforskandet av världen lite av en stjärnorientering, där ingen plats ligger längre bort än någon annan. Lägg den istället i ett hörn, och gör länderna mer och mer exotiska ju längre bort man kommer. Baseras kampanjen istället på politiska intriger o dyl. kan "storstad i världens mitt" istället förmedla en känsla av att man befinner sig "mitt i smeten".

NAMN

Bra namn på länder, städer och annat är en av mina främsta käpphästar. Man kan komma undan med det mesta som spelledare om bara platserna som rollpersonerna besöker har lagom tuffa namn. Kanske beror det på "the lasting first impression"; namnet är spelarnas första intryck av tex en stad och den fasta punkt kring vilken de övriga intrycken samlas och ordnas.

Vad som är ett bra namn och inte kan man förstås skriva hyllmeter om utan att komma någon vart, men istället kan jag konstatera att det finns två "skolor" med olika åsikter om hur "bra" namn bör skapas.

Enligt den ena skolan är det viktiga inte hur det enskilda namnet låter, utan att det finns en konsekvens i namnbruket, ofta genom att alla Ortsnamn inom ett visst land eller språkområde klingar på ett likartat sätt. Det bästa exemplet på detta är förstås Tolkien. Namn som Himlad och Lammoth är väl egentligen inte särskilt "bra", men de hänger samman i ett noga utarbetat system som ger Midgård en särskild stämning och en känsla av autenticitet. I "verkligheten" är ju många namn inte särskilt "bra" – vilken spelledare skulle inte rata London, Malmö eller Mallorca?

Den andra skolan lägger vikten vid att det enskilda namnet ska låta tufft, intressant eller stämningsfullt. En viktig poäng med detta är att man kan specialdesigna namn för att passa särskilda platser. En mästare på detta är (var) Erik Granström. Marjura låter som den karga klippö det är, Tricilve är en förfinad storstad och i namnet Hymbergond kan man riktigt höra hur det ekar i gruvorna.

Vad du än gör, så undvik massproduktion av namn. Acceptera faktumet att hundra bra namn inte kommer av sig själva på fem minuter. Ha tålmod.

INSPIRATION

När man själv skapar har man, medvetet eller omedvetet, ett antal inspirationskällor. Vissa är påtagliga, som en omtyckt bok eller film, medan andra är svåra att urskilja, kanske ett intryck från en utlandsresa för flera år sedan. Den omedvetna inspirationen kan man förstås inte göra så mycket åt, men om man avsiktligt väljer att tex läsa vissa böcker för att få inspiration så gäller det att välja rätt.

Själv anser jag att den i särklass sämsta inspiration man kan få om man vill skapa en fantasyvärld är fantasy-litteratur. Läs vad som helst: böcker om historia, konsthantverk, Indiens religioner eller vad skönlitteratur som helst från *Gösta Berlings saga* till *Processen*. Men läs för Guds skull inte fantasy. Då blir din skapelse inget annat än en urvattnad kopia av en annan, och detta i en genre som redan är tungt belastad av konventioner, typer och trista idéer i största allmänhet. Läs någon av Terry Brooks böcker så förstår ni vad jag menar.

Om ni nu på grund av tvångstankar måste inhandla all er läsning på SF-bokhandeln, så försök åtminstone

att tex läsa sciencefiction eller skräck när ni ska spelleda fantasy. Korsbefruktning är alltid bra för fantasin. Kalle, till exempel, har läst en sciencefiction-roman om ett stort rymdskepp som glider genom kosmos från planet till planet. Han kommer då på att det i hans fantasyvärld kan finnas jättestora oceangående fartyg som innehåller hela små samhällen som inte hör hemma i något särskilt land. Det tycker både jag och Kalle låter bra.

RELATION TILL VÅR VÄRLD

Europeisk medeltid är den överlägset vanligaste förebilden för fantasy. Detta är inget problem så länge det rör sig på ett allmänt plan, men man får inte driva likheten för långt. En vän till mig brukar säga att det inte finns något värre än fantasyvärldar med vikingar som anfaller renässansstäder, och det ligger en del i detta. Felet är inte utvecklingskronologiskt, egentligen. Man kan mycket väl tänka sig en del av en värld som ligger på renässansnivå och en annan som ligger på vikinganivå. Felet är just "vikingar" i en "renässansmiljö" eftersom parallellerna till vår värld är alltför tydliga. Då blir krocken störande. Undvik att spelarna får associationer av typen "aha, nu har vi kommit till 1600-talets Frankrike" eller "landet Murg motsvarar Bagdad-kalifatet".

En variant på detta finns i världen Mundana till spelet *Eon*. Där kan man bland annat läsa om landet Västmark som är indelat i kantoner. Vem som helst med den minsta bildning kommer direkt att tänka på Schweiz när hon hör ordet "kanton". Det är inte bra. Kantoner, i annan betydelse, finns visserligen även i andra länder, men det spelar ingen roll eftersom alla ändå tänker på Schweiz.

Tänk därför alltid på huruvida ett lånegods är specifikt förknippat med något, eller allmänt. Exempel: pyramider (raka, spetsiga) är egyptiska, och därför mindre bra. Trappstegspyramider har däremot funnits i många olika kulturer, och föder därför mer luddiga associationer.

Anakronistisk är ett adjektiv som ofta används i historievetenskapen, oftast som beteckning på någon annans forskning. Det betyder att någonting inte passar in tidsmässigt, typ kulsprutor i en riddarfilm. Just historiska filmer är tacksamma för milimeternissar som vill hitta fel till höger och vänster, eftersom det är ganska svårt att få dräkter, rekvisita och bakgrundsmiljö att bli helt korrekt, och att just föremål av olika slag är så iögonfallande.

I ett fantasyrollspel är det något luddigare – för vem säger att fantasyvärlden måste följa vår världs utvecklingskronologi? I Europa dök en sorts kompasser upp runt 1100-talet, men om du vill ha kompasser i en värld som är mer "tidig-medeltida" till stämningen, vem kan säga att du har fel? Det enda man måste tänka på är vilka direkta konsekvenser före-



målet för med sig. En kompass ger trots allt möjligheter till upptäcksresor och seglatser av en helt annan omfattning än tidigare, med de konsekvenser detta får för världsbild, kartografi och annat. Lanserandet av piken som infanterivapen gjorde att riddarkavalleriet förlorade sin dominerande roll på slagfältet till förmån för just infanteriet – med många konsekvenser för krigsföring, adelns betydelse i samhället och mycket annat.

Om du vill ha med ett visst föremål utan att ”ta konsekvenserna”, går det ibland att kringgå problemet enligt principen ”nödvändiga men ej tillräckliga förutsättningar”. Kompassen kanske är uppfunnen, men skeppbyggarkonsten har inte nått den nivå att långa seglatser är möjliga. Förutom att vara av begränsad användning för landorientering, blir då kompassen mest ett kuriosaföremål.

Svårare att upptäcka är anakronistiska idéer. Många ideologiska raster tar vi för givna, och tänker inte på att de är tämligen sena uppfinningar. Ett exempel är rasism. Visst förekom förföljelser av folkgrupper redan under antiken, men motiven var då religiösa (judarna vägrade erkänna den romerske kejsaren som gud) eller politiska (assyrierna splittade med våld folkgrupper som ett led i sin härskarteknik). Rasbiologin, som är ett grundläggande element i vad vi idag kallar rasism, dök upp först under 1800-talet.

NYSKAPANDE

Originalitet är ett positivt laddat ord som vi alla vill ha behäftat med vår skapelse. Även om världen håller sig inom ramarna för fantasygenren bör den helst innehålla det där nya och fräscha som särskiljer den från alla dussinvärldar. Detta är en bra ambition, men det gäller att se upp! Allt som är ”nytt” i någon mening är nämligen inte originellt.

Ta Kalle till exempel. Han tyckte inte att vanliga ”tråkiga” hästar dög i hans värld, så han satte på två extra ben, målade den grön och kallade den *zimban* istället. Kul va? Nej, det är inte kul. Om du har skapat dig en zimban eller motsvarande bör du genast fråga dig: varför duger inte en vanlig häst? Om zimbanen fungerar precis som en häst och fyller samma funktion i samhället så kan man fråga sig om den verkligen har existensberättigande.

En originell grej kan ofta vara en ”vanlig gammal” sak på en ny och oväntad plats. Det gäller s.a.s. att ta den mosaik av fenomen och företeelser som är vår verkliga värld och ruska om den så att vissa bitar byter plats. Ett enkelt exempel i detta fall är ett samhälle där hästen är helig och därför inte får tämjas, än mindre ridas på. Det är genom den sortens rockader som man skapar överraskningar, det oväntade. En zimban är aldrig oväntad, den är bara dum.

Glöm också att skapa en värld som är originell i varje enskildhet. Endast genom att skapa en värld som på det stora hela påminner om en redan känd värld (vår egen, en typisk fantasyvärld eller något annat) kan man bygga upp de förväntningar hos spelarna som man sedan kan revoltera mot. Upptäcker spelarna att allting är annorlunda, finns inte längre något att bli förvånad över.

I detta sammanhang ligger det nära till hands att säga något om klichéer. Standardfantasy är som bekant belamrad med en mängd sådana, och frågan är hur man skall förhålla sig till detta. En del menar helt enkelt att klichéer är en styggelse, och försöker undvika alla på en gång. Detta är inte bara en teoretisk omöjlighet, utan också (menar jag) oönskat. Klichéer (eller som jag hellre skulle vilja kalla dem, ”typer”) är nämligen kraftfulla berättartekniska verktyg, och bör därför vårdas ömt av spelledaren. Istället för att berätta för spelarna om ett monster som har kommit till trakten, och bre på om hur uråldrigt, farligt och elakt detta monster är, räcker det med att säga ”drake” för att spelarna själva skall få alla dessa associationer, och många därtill. Typer är inget annat än system av förväntningar, som är mycket tacksamma att använda om man gör det rätt. Det är ju faktiskt så att vi själva ständigt använder oss av typer för att hålla koll på vår omgivning. När vi träffar en person som vi inte känner sedan tidigare försöker hjärnan omedelbart att placera in denna i något ”fack”, för att göra personen begriplig för oss, tex ”pedantisk lärare”, ”inställsam försäljare” eller något

annat. Först när man lär känna någon väl kan man lämna dessa typer och uppskatta personen som en unik varelse.

TVÅNGSTANKAR

Världen är så stor så stor – Lasse Lasse liten...

När man skapar rollspelsvärldar hamnar man lätt i tvångstankar. Dessa är i allmänhet av slaget ”hela världen måste vara klar innan vi kan börja spela”. Ibland, i ett anfall av hybris, tänker man också ”detta ska bli den mest fullkomnade rollspelsvärld som någonsin funnits”. Men saken är den att världen aldrig blir ”klar”.

Det finns olika varianter på denna tvångstanke. En är att fastna i detaljmani. Ofta springer detta ur den missriktade ambitionen att själva skapelseprocessen måste präglas av konsekvens och symmetri. Kanske har du just bestämt att en viss folkgrupp brukar ett visst sorts svärd och känner dig därför tvungen att gå igenom alla folk och länder med avseende på vapenbruk. Då gäller det att nypa sig i armen och säga ”Nej, det måste jag inte alls”. Det som började som en inspirerad idé (”det här blir ballt”) riskerar då att urarta i fantasilös massproduktion.

Däremot bör du inte favorisera. Ibland gillar man en viss del av världen lite väl mycket, tex en viss stad. Det är då väldigt lätt att just denna stad befolkas av de mäktigaste magikerna, de elakaste lönnmördarna, de rikaste köpmännen etc. Det är okej i fallet Chronopia, där resten av världen bara är en slags kuliss, men inte om du hade tänkt att rollpersonerna ska fara kors och tvärs över kontinenten. Sprid ut läckerbitarna.

En annan sorts expansionism som du bör akta dig för är den regeltekniska. Två olika folkslag (människor) måste faktiskt inte ha olika grundegenskaper, om det ena nu inte är ett pygméfolk. Och varför måste den sibiriska kroksabeln vara något vassare än den vanliga hederliga? Spelkonstruktörerna har gjort grovgörat just för att du ska kunna strunta i det, så gör det om du inte är ovanligt förtjust i regler. Tänk på att reglernas främsta uppgift är att ge stadga och konsekvens åt en kanske i övrigt kaotisk upplevelse.

Vi har också kalenderbitarens tvångstanke; ”År 987 eQ plundrade barbarhövdingen Gruntha staden Mu”. Självklart bör din värld ha en historia, så att spelarna inte känner sig inkastade i ett vakuum. Det betyder dock inte att du måste ha koll på varenda liten händelse tretusen år tillbaka i tiden. Gör istället såhär: Dela in historien i perioder som gäller för i princip hela världen, med ett eller flera utmärkande drag för varje period (ungefär som antiken, medeltiden, etc). Därefter kan du i varje period placera in ett par mycket viktiga händelser som du bör känna till. Frågar spelarna efter djupare information kan du lätt med hjälp av periodernas karaktäristika skapa sådan.

Som sagt: sluta i tid. Och för att föregå med gott exempel, slutar jag min artikel här.